



## Eco Tech : Maquettes

### Auteurs :

Casagrande  
Haurogné  
Gros  
Maurice

*Donovan*  
*Benjamin*  
Arthur  
Benoît

[e2002711@etud.univ-ubs.fr](mailto:e2002711@etud.univ-ubs.fr)  
[e2000935@etud.univ-ubs.fr](mailto:e2000935@etud.univ-ubs.fr)  
[e2101298@etud.univ-ubs.fr](mailto:e2101298@etud.univ-ubs.fr)  
[e2100135@etud.univ-ubs.fr](mailto:e2100135@etud.univ-ubs.fr)

### Page d'accueil :

On a créé une page d'accueil épuré. Plusieurs éléments ont pour objectif de rappeler notre lien avec le développement durable comme utilisant le marqueur vert.

La « barre » du bas sert de menu pour passer d'une page à l'autre et est présente dans chaque page de l'application. Ceci permet à l'utilisateur de garder un repère chaque instant et de ne pas « se perdre dans l'application »

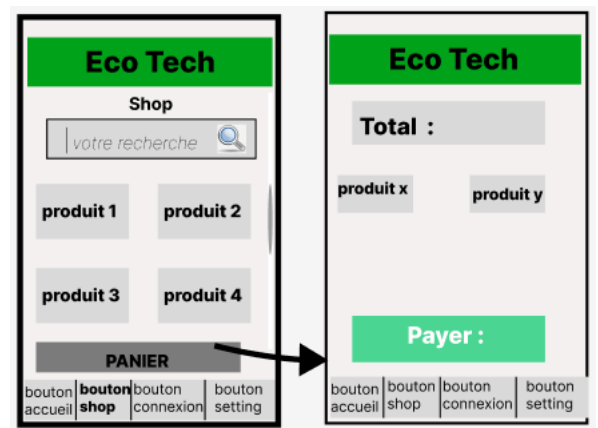
Aller dans l'onglet shop, connexion, paramètre et accueil à chaque instant rend l'application plus fluide.



## Page de Shop :

On retrouve en haut toujours la barre de recherche. En dessous se trouve plusieurs produits avec la possibilité de défiler les produits dont nous recommandons le plus.

Ensuite un bouton Panier qui génère une nouvelle page qui est censé résumer les achats de l'utilisateur.



## Page de Paramètre :

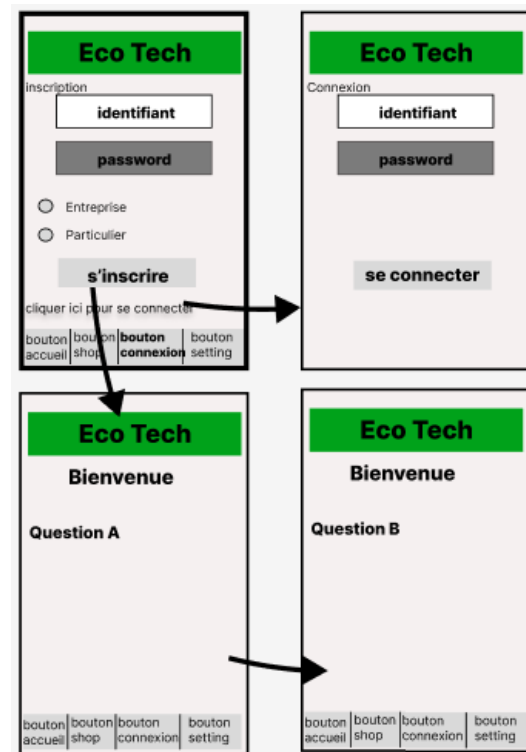
On a ici la liste des paramètres classés selon leurs utilités. L'objectif de cet onglet était qu'il soit particulièrement épuré ainsi qu'avec un accès rapide pour faciliter la modification des paramètres pour l'utilisateur.



## Page de connexion / inscription :

Cet onglet permet de s'inscrire en renseignant un identifiant et un mot de passe et en renseignant si on va l'utiliser pour une entreprise ou non. Ceci permettra à l'application de proposer des solutions plus adoptées en fonction de la situation de l'utilisateur.

Concernant l'inscription, toute la logique de cette partie du programme est située dans le package "Register". C'est de loin la partie la plus complexe en termes de compréhension et lecture du code car nous avons utilisé le design pattern "Factory" et appliqué celui-ci sur un fragment (fragment\_register) :



Ce code gère une séquence d'étapes d'inscription en affichant une série de fragments configurés dynamiquement, en permettant la navigation automatique ou manuelle entre les étapes, et en collectant les données utilisateur au fur et à mesure du processus.

Lorsque RegisterActivity est créée, elle initialise un ViewPager2 avec un adaptateur personnalisé RegisterFragmentManagerAdapter.

L'adaptateur utilise RegisterFragmentManagerFactory pour créer et configurer les fragments en fonction de la position actuelle.

Chaque fragment affiche des informations spécifiques et des éléments interactifs (CheckBox, Spinner, etc.) pour collecter des données utilisateur. Tous ces éléments interactifs permettent d'avoir des informations sur notre utilisateur qui sera stocké grâce à la classe UserInfo.

Pour terminer, PersonalizedFragment gère avec un "switch" la différents éléments d'interface utilisateur (comme des TextView, Spinner, EditText, CheckBox) en fonction des arguments reçus.

Les éléments d'interface utilisateur sont rendus visibles ou invisibles selon la valeur de showElements.